

## Special Review!

ああ、あとはバイク用ゲームデバイスがあれば……

### スーパーバイク 2000

大原雄介 Yusuke Ohara

My favorite gameジャンルはバイクゲームなわけだが、期待された「スーパーバイク 2000」がやっとこさ登場した。SBK Superbike International Ltd.のオフィシャルゲーム認定を受けており、'99年シーズンのライダーとコースがそのまま、で楽しめる。まずはあれこれいう前に、ちょっと走らせてみよう。

#### うう、重い……

ハッキリいわせていただくが。

メーカー(エレクトロニック・アーツ・スクウェア)の推奨構成はPentium II/266MHz+メモリ64MBとなっているが、メモリはともかくこのレベルのCPUではまともに動かない。単独走行時はともかく、複数台の同時走行時にはキツイものがある。とくにスタートからしばらく、団子状態で走っているときが一番シビアである。必ずスーパーポールでボールポジション

を確保し、ホールショットを決めるのでもない限り、CPU性能は潤沢にあったほうがいいだろう。今回β版をプレイするにあたっての、Pentium III/600B MHz+GeForce 256 DDRという組み合わせですら、時折動きがギクシャクした。スタートダッシュの重要性は論じるには及ばないと思うので、これをプレイするバイクフリークは、700MHz OverのCPUを入手すべし。

ま、もっとも筆者の場合、画面撮影もあって最高クオリティでのプレイだったので、よけい

■価格：7800円

■問い合わせ先：エレクトロニック・アーツ・スクウェア ☎03-5436-6499

<http://www.japan.ea.com/>

■Windows 95/98, MMX Pentium/233MHz以上(推奨Pentium II/266MHz以上), メモリ64MB以上, 空きHDD容量350MB以上, 要DirectX 7

"SUPERBIKE 2000" (THE "GAME") IS LICENSED OFFICIALLY BY SBK SUPERBIKE INTERNATIONAL LIMITED. THE GAME IS NOT SPONSORED, ENDORSED OR LICENSED BY ANY OTHER ENTITIES CONTAINED WITHIN THE GAME. ALL MANUFACTURERS, MOTORCYCLES, CIRCUITS, NAMES, BRANDS AND ASSOCIATED IMAGERY FEATURED IN THE GAME ARE TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED. "SBK Superbike World Championship" and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the Game are all copyrights and/or trademarks of SBK Superbike International Limited and are being used under exclusive license by Electronic Arts Inc. SBK Superbike International Limited is the exclusive promoter of the FIM Superbike World Championship.

に負荷がかかったことは否めない。640×480ドット程度の解像度で画面クオリティを適当に落とせば、Pentium III/450MHz+RIVA TNT2程度の環境でも快適にプレイできそうではある。

#### ゲーム性は高い

誤解を招く表現ではあるが、ゲーム性はすごく高い。とくにメディアクエストのGP500と比較した場合、非常にハードルが低い作りになっている。ただしこれは、シミュレーション性において劣ることを意味しているわけではな

い。シミュレーション性は同等か、それ以上だと断言してもよい。にもかかわらず「ゲーム性が高い」といい切るのは、さまざまなライダーアシストオプションが用意されているからだ。

例えばライダーセッティング画面(ページ右上)のデフォルトは、オートマッチクブレーキとライダーアシストがオンになっている。この状態だとプレイヤーはそれこそアクセルオンにっぱなしでも勝手にプレー



雲の表現や遠景のかすみ具合、コースの曲がり方など、いろいろな点でSBCよりも洗練されている。ただし、改善されたとはいえず、前後輪の接地感がまだ甘いのは残念





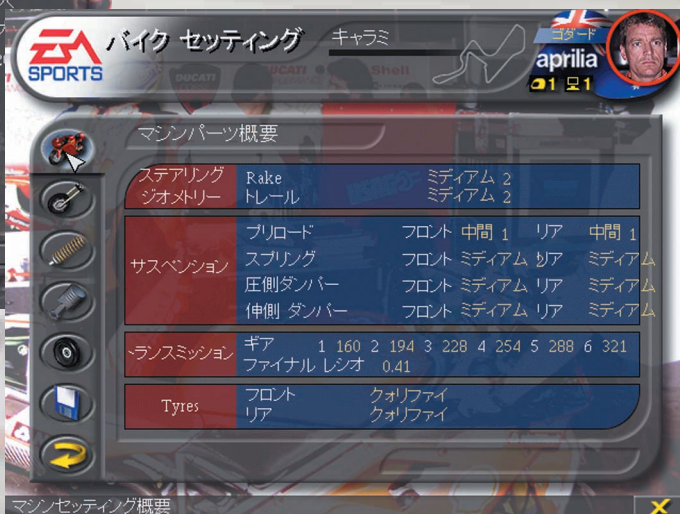
キングを行ってくれるので、プレイヤーはうまくコースを周回することに専念できる。難易度としては、アーケードゲームの「ちょっと難しい」程度だ。ただしこのままだとトップになるのは難しく、だいたいいつも4〜6位あたりでゴールになる。

そこで、オートマチックブレーキを切ってみる。ブレーキコントロールをプレイヤーが行えるので、コーナーのたびに激しい突っ込みを演じることができる。ついでにライダーアシストも切れば、わずかな直線ですかさずアクセルオン、即座に200%のエクストラブレーキパワーでブレーキング完了と相成る。前製品のSuperbike Championship (SBC) をやり込ん

だ人なら、1時間もあればレースを楽しめるようになるだろう。

ところがこうしたアシストを切っていくと、今まで隠されていた、シミュレーション性が高い本来の性格が姿を現す。SBCは、例えばバイクを倒し込んでアクセルオンにすると即座にレスポンスする理想のバイクだったが、スーパ

この設定だと、ほぼすべてのコースでトップタイムを記録できる。ただしエクストラブレーキパワーがあってこそそのトップタイム。これをなしにすると、全然タイムが出ない。やはり突っ込み勝負は効率が悪いということか？



マシンセッティング概要  
設定一覧。設定項目自体はSBCと大差ない。画面の文字がはみ出しているのは、まあβ版ということで

ーバイク2000では、そこでいったんリアサスが縮み、トラクションがかかり始めるまで旋回に移らない。旋回までのレスポンスを向上させるためには、それなりのセッティングや乗り方が必要になるわけだ。

あるいは旋回中も、SBCではOn the Rail的な旋回の仕方だったのに対し、今度はトラクシ



ドゥカティ同士のトップ争い。ご覧のとおり、細かなスポンサーデカールまで忠実に再現されている。ヘルメット越しの顔付きも、SBCより格段によくなった



菅生のバックストレート。バックナンバーを持ってる人は、'99年4/15号のレーシングエクスプレスの写真と比較してほしい



ヨンがかかってゴリゴリと回っていくことを実感しやすい。またシケインなどでも、SBCは超低速まで速度を落として一気に倒し込むとクルッと回るといいたいへん便利な性格を持っていたが、ハイギアードなレースバイクで同じことができるわけもなく、同じ乗り方をすると即座に転倒する。最低速度がちゃんと存在するのだ。

コースもSBCと比べてはるかに実際に近い。コースの細かな高低や傾斜が再現されているし、縁石はちゃんと高さがあるので、変な乗り上げ方をすると吹き飛ばされる(乗り上げると、ちゃんとタイヤ音が変わるのもうれしい)。コースアウトのときも、そこがグラベルかグリーンかで振る舞いが変わる。もちろん画面のクオリティも格段に上がっており、なにより遠近感がより忠実に再現されるようになったため、距離感をつかみやすくなっている。

## 楽しみもいろいろ

ところで昨年から、スーパーバイクは予選2回+スーパーポールでFinal Gridが決まるという仕組みになっており、もちろんこの作品もこれを取り入れている(残念ながら今回のβ版はスーパーポールが走れないので、評価はできないのだが)。コースやライダーは'99年データそのままになっており、SBCにはなかったキャラミ・ニルブルクリンクが走れるようになっており、マシンもアプリリアのRSV1000が加わるなど、選択の幅が増えている。

また機能面では、EAX/A3Dといった3D音源に対応したため、左右どちらから追い抜きをかけられており、今どのあたりにいるかが音で判断できるという涙の出そうな仕様になっている。サラウンドスピーカーを導入する理由としては十分だ。シングルプレイヤーのほかに、

1台のマシンで2プレイヤーで遊べるスプリットスクリーンモード、8台までのマシンでのネットワーク対戦もサポートしている。

ライディング後のリプレイもさらに充実。とくに、「アナウンサーの絶叫」が加わったのも、なかなか興が乗る。日本語版は実況中継に(レースファンにはおなじみの)みし奈昌俊氏を起用。随所で氏のおなじみの声が聞ける。でも注文の一つ。どうせならちゃんとライダー名とかマシンのゼッケンも言ってください。「おーっと転倒だ〜! あれはカワサキか〜」だけじゃ、誰が脱落してくれたのか分かりません(笑)。

## ささやかな不満

β版特有の細かな不具合は、おそらく製品版では修正されていると思うのでコメントしない。ただ、ピットインでセッティングを変えるときに、テレメータ画面を見られなくなったのはマイナス点。SBCではギアレシオを変えるときの基準にテレメータを使っていたので、機能が削られたのはさきわめて残念である。

また、(無理は承知だが)ライディングフォームが全ライダー共通で、しかも頭の向きがまるであさっての方向を向いているのはさすがにいただけない。まありプレイモードでしか関係ないことではあるが(ライディング中はほかのライダーの向きなんて見ている暇はない!), 画面のクオリティやバイク/ライダーの描き込みが大幅に向上したことで、かえって目についてしまうのは仕方がないのかも。こんなことにまで目がいくほどに、スーパーバイク2000の完成度は高いのだ!



菅生のバックストレートをオンボードカメラで。遠景のかすみ具合や距離感が、随分リアリティを増している。クラッチレバーのそばにフロントフォークのブリロードアジャスタが見えるなど、細かいところにも気を配っている



キャラミのコースって初めて見るののだが、こんなコース間際にまで民家が建っているのか……



ライディングフォームにほとんど差はないが、ライン取りに関してはいろいろ異なっている、とにかくインに突っ込んでくるハガノリ、自分のラインを意地でも守るフォガティなど、見ていて面白い。どうでもいいけど、実物よりフォガティがハンサムな気がする(失礼?)